

Agenda – Workshop 11

Övergripande Lärandemål:

Användning av utvecklingsmiljöer
Programmering i C och C++
Grundläggande in- och utmatning
Grundläggande felsökning

Agenda

Check-in

- Agenda
- Närvaro
- Uppstart

Repetition

- Funktioner

Dagens övningar

- Funktioner
- Debugger
- Pekare

Check-up / Genomgång

Rast 10 minuter ca 1 gång per timma

Agenda – Workshop 11

Check-in

Vi startar dagen med en kort introduktion från utbildaren

- **Agenda**
 - Gå igenom dagens plan och mål.
- **Närvaro**
 - Vilka närvarar?
- **Uppstart**
 - Utbildaren småpratar och ställer kul/intressanta frågor till studenterna.

Repetition

Kort repetition av föregående workshop.

- Funktioner

Dagens övningar

Utbildaren går igenom hur uppgifterna är tänkta att lösas och ger eventuella tips som underlättar arbetet.

Helklass

- Introduktion av övningsuppgifter Workshop 11.
- Träna på
 - Funktioner
 - Debugger
 - Pekare

Enskilt arbete

- Lös uppgifterna efter bästa förmåga i övningsdokumentet på kurssidan under Workshop 11.
- Du använder materialet från instuderingsinstruktionerna för att kunna lösa uppgifterna, samt material från tidigare workshops.

Check-up / Genomgång (i helklass):

Check-up görs efter en stunds arbete för att kontrollera progressionen med uppgifterna i klassen. Genomgång görs om det finns saker att ta upp gemensamt.

Check-up

- Utbildaren frågar hur det går och svarar på frågor kring uppgifterna?
- Eventuellt ges tips och demonstration av dellösningar.

Genomgång

- Vi går igenom och diskuterar svaren på uppgifterna.

Check-out

Avslutande reflektion och information om nästa workshop.

- Samlas för en avslutande reflektion kring dagens aktiviteter och lärdomar.
- Diskutera vad som har gått bra och vad som kan förbättras.
- Få information om nästa workshops aktiviteter och förberedelser som kan behövas.